

SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Qui vull ser al món digital i com dec interactuar a la xarxa?				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r d'ESO	TEMPORITZACIÓ	10 sessions
	DESCRIPCIÓ	Hui en dia és fonamental que l'alumnat sàpiga que la interacció social a la xarxa ha d'estar basada amb l'educació i el respecte cap als demés. Per tant, l'objectiu d'esta SA és que l'alumnat aprenga els diferents tipus de ciberassetjament que es poden trobar a món digital, a qui deu i pot sol·licitar ajuda, i com es deuen de resoldre este tipus de problemes.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Visualització del següent vídeo i qüestionari de reflexió sobre la resolució del conflicte de ciberassetjament plantejat.				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Al llarg de les sessions dedicades a esta SA l'alumnat elaborará 2 productes: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conte escrit per parelles en el que plantegen un conflicte en una xarxa social i com el resoldrien. Cada un dels membres del grup assumirà un rol (un serà el "assetjador" i l'altre serà la "víctima"), i hauran de definir les seues actuacions. 2. A partir del conte, elaboraran un còmic amb els seus propis avatars i l'exposaran a la resta de la classe. 				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM /CMCT X CD X CPSAA X CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	CE 2. Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. CE 3. Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la. CE 4. Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.	2.3. Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat. 2.5. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals. 2.6. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria. 3.1. Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i l'empremta digital que deixen. 3.2. Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals. 3.3. Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa. 3.4. Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals. 4.2. Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores. 4.3. Comprendre i aprofitar els avantatges de les interaccions en entorn digital. 4.4. Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals valorant el benestar personal i	CE2 Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. Creació bàsica de continguts amb eines digitals Estètica i llenguatge audiovisual CE 3 La identitat personal en Internet. Alias i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital. Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents. Exposició personal en la xarxa. L'empremta digital. Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital. La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment. CE 4 Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.	

		col·lectiu. 4.6. Mostrar empatia cap als membres del grup reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.	
--	--	---	--

CCL: Competència en comunicació lingüística	CP: Competència plurilingüe	STEM: Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria	CD: Competència digital
CPSAA: Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	CC: Competència ciutadana	CCEC: Competència en consciència i expressió cultural	CE: Competència emprenedora



ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de
Com a primera activitat d'esta SA l'alumnat veurà el vídeo inicial i respondrà a una conjunt de preguntes que l'ajuden a reflexionar sobre la importància de protegir-se a Internet per a evitar sofrir qualsevol tipus de problema. Al concloure, les respostes seran compartides i comentades entre tots i totes junt amb la professor/a.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	2.6. 3.1. 3.3. 3.4. 4.2. 4.4. 4.6.	- Observació directa mentre l'alumnat realitza l'activitat - Qualificació mitjançant una rúbrica del document de text elaborat responent a les preguntes plantejades per la professora. La rúbrica valora la correcta escriptura digital, el format uniforme i coherent del text (enunciats ressaltats i	
Realització individual però poden debatre en xicotets grups les seues respostes.	Maquinari: ordinadors i projector. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS) i processador de text.				

				numerats i les respostes adequades i coherents), la correcció ortogràfica i gramatical (deuen utilitzar correctors en línia) i la participació i interès mostrat durant la realització i la correcció de l'activitat.	<p>tot l'alumnat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
En la següent activitat, l'alumnat a partir d'una pàgina web facilitada pel professor/a haurà de d'escriure el principals conceptes relacionats amb el ciberassetjament (sextorsion, grooming, etc.) i pensar en algun cas proper o d'alguna persona coneguda que li haja ocorregut algun d'estos problemes. Mitjançant un debat a classe, s'analitzarà com podrien haver-se evitat eixos problemes coneguts per l'alumnat.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals i agrupaments d'alumnat heterogeni.	2.3. 2.5. 3.3. 4.6.	- Mitjançant un kahoot es valorarà l'aprenentatge de l'alumnat - Mitjançant l'observació directa de l'alumnat durant la realització del debat	
Esta activitat la realitzarem per parelles per tal que l'alumnat comente casos de ciberassetjament coneguts per ells i elles.	Maquinari: ordinadors i projector. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS) i processador de text.				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					
A la següent activitat l'alumnat realitzarà i jugarà amb un " comecomos " creat per l'INCIBE per a que, de forma lúdica, coneguen altres aspectes de la ciberseguretat, com són la elecció de contrasenyes segures o els llocs on poden sol·licitar ajuda.					<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals i agrupaments d'alumnat	3.3.	- Mitjançant l'observació directa de l'alumnat durant la	

Per parelles.	Tisores, ordinadors i processador de text.	heterogeni.	3.4. 4.3. 4.4.	realització de l'activitat.	<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					
En la següent activitat, l'alumnat a partir del que ha après a les activitats anteriors, haurà de redactar un conte que descriga un conflicte entre dos o més alumnes de la seua edat produït a una xarxa social i, presentar, almenys, dos formes de resoldre el problema.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	2.5. 2.6. 3.1. 3.2. 3.3. 3.4. 4.4. 4.6.	- Qualificació mitjançant una rúbrica del document de text elaborat. La rúbrica valora la correcta escriptura digital, el format uniforme i coherent del text, la correcció ortogràfica i gramatical (deuen utilitzar correctors en línia) i la participació i interès mostrat durant la realització de l'activitat.	
Individual.	Maquinari: ordinadors. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS) i processador de text.				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
A partir del conte descrit a la tasca anterior, hauran de crear un còmic per a reproduir el conte però de forma gràfica i visual. L'aplicació web utilitzada serà pixton i en esta aplicació poden crear el seu propi avatar i utilitzar els dels seus companys/yes					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	2.5. 2.6.	- Observació directa durant la realització de l'activitat.	

Individual	Maquinari: ordinadors. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS).		3.1. 3.2. 3.3. 3.4. 4.4. 4.6.		<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 6					
Finalment, cada alumne/a exposarà el seu còmic i, al concloure, en forma de pluja d'idees es donaran alternatives per a evitar els problemes plantejats a cada un d'ells.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	4.6	- Mitjançant un qüestionari en línia creat per la professora on quedarà recollida la rúbrica de l'activitat, l'alumnat avaluarà el còmic de cada company/a, aplicant el concepte de co-avaluació. La nota de cada còmic serà la mitjana de les notes dels companys/es.	
Individual	Maquinari: ordinadors, projector i connexió a Internet.				